GRATIS PROGRAMMA'S COMX 35 COMPUTER:

VOOR BESPREKINGEN EN UITLEG VAN ALLE PROGRAMMA'S ZIE BIJLAGE!!!

Cassette no.1 in computer bijgepakt, geheel vertaald en met Ned. gebr.aanw.:

1) Bestandsbeheer
2) Huishoudboekje
3) Prive boekhouding
4) Tel/adres boek
5) Voorraad administratie
6) Galgje(Woordspel)
7) Eet een wurm
8) Othello, insluitspel
9) Eet een pudding
10) Schiet en ren
11) Comx space invaders
12) Reactie snelheids meter
13) Torens van Hanoi
14) Cashflow analyse
15) Comx orgel (muziek)
16) Gate master (ruimte doolhof)

HOE DE GRATIS PROGRAMMA LISTINGS TE BESTELLEN OM ZE ZELF IN TE TYPEN EN IN CASSETE OP TE SLAAN: Alleen de door de fabrikant toegezegde 200 programma's zijn gratis en kunnen op listings besteld worden zover ze reeds door ons vertaald zijn en niet in machine taal geschreven.-U betaald voor deze listings slechts de adm.kosten-papier en portokosten, wat totaal meer komt op f.0,15 per K. programma grootte, dus een 5K. progr. kost U slechts f.0,75.- U gelieve uitsluitend uit onderstaande lijst te bestellen - het aantal K.'s bij elkaar te tellen en voor dat bedragje postzegels of betaalcheque bij Uw bestellings briefje te voegen. Programma's op cassette kosten iets meer gem. f.5,-- p.progr.,Dat spaart U het accurate en tijdrovende intypen, alhoewel men er wel veel van leert.- Bij eventuele foutmeldingen bij Uw ingetypte listings gelieve ons niet te bellen, de fout zit echt in Uw typwerk, de listings zijn zonder fouten door de computer zelf uitgeprint.- Op cassettes zullen wij zoveel mogelijk de soorten bij elkaar houden zodat U geen programma's krijgt die U niet interesseren.- Gemiddeld staat voor 20 K. programma grootte op een cassette. De listings en technische boeken kunt U uitsluitend bij West Electronics bestellen, de cassettes ook bij Uw leverancier. Sommige programma's zijn niet geheel gratis: Forth en Pascal omdat eventuele verbeterde uitvoeringen gratis vervangen worden en eenvoudige Ned. handleidingingen erbij horen(Pascal is klaar)-(Forth komt eraan). Etiket print en tekst verwerker programma's worden gratis op cassette bij een van onze printers geleverd incl. het recht van gratis omruilen tegen een verbeterde en sneller werkende versie, waaraan nu hard gewerkt wordt.- Mocht U al een printer hebben en toch graag ook deze programma's kunt U ze samen bestellen op een casstette voor f.49,- I.B.'83 inkomsten belasting formulier wordt op aanraden vd. Inspectie niet op listing vrijgegeven, door te grote risico van fout intypen en daardoor verkeerde uitkomsten. Dus alleen op cassette no.19

PROGRAMMA'S OP LISTINGS TE VERKRIJGEN:

SPELLEN:

- Kaartspel 8K.
- Jackpot 4K.
- Squash 3K.
- Bioritme 5K.
- Blackjack 16K. (een en twintigen)
- Vlooienspel 1K.
- Een is teveel (dobbelsteenspel)4K.
- Springplank 15 K.
- Munten vangen 7K.
- Verdeel de wereld 10K.
- Comx schaak II 17 K.
- Kanonnen jacht 7 K.
- Spionnen web 14K.
- Comx poker 22K.
- Paarden races 9 K.
- Geluk doos 6 K.
- Griezel grotten 13K.
- Comx bridge 14K.
- Joystick tekenen 1 K.
- Mondharmonicales 18K.
- Lotto 3 K.
- Ordo 6 K.
- Patience 14 K.
- Kleuter/Basis.Rek.3K.
- Kleuter rekenen 15 K.
- Pool biljart 13 K.
- Tijdbom 16 K.

INTELL./EDUKATIEF:

- Comx Master Mind 3K.
- Cijfer series rek.2K.
- Muziekexpert 5K.
- Vier op een rij 8K.
- Woorden makers Ned 7K.
- Woorden makers Eng.7K.
- Boter kaas en eieren 6K
- Dr. Math (hoofdrekenen) 8K.
- Getal raden 1 K.
- Vakken keuze 7 K.
- Comx Master Mind II 4 K.
- Basic introductie I 15 K.
- De laatste gulden 1 K.
- Quick Tac Toe 23 K.
- Spelling Engels 13 K.
- Algebra I 7K.
- Nederlandse taal 13 K.
- Getal jager 11 K.
- Faktoren 7 K.
- Karakter verplaatsen 6 K.
- Morse training 4 K.
- Chinees schaak 16 K.
- Lichtschakelaar 2 K.
- Geboorte kalender 1 K.
- Comx Demo 2 K.
- Intro Comx Basic II 25 K.
- Bankroof 11 K.
- Comx Memory 6 K.
- Backgammon 19 K.
- Honingraat 9 K.
- Vestingspel 19 K.
- Mijnenveld 11 K.
- Hybride 7 K.

GEBRUIKERSPROGRAM:

- Digital Klok 2K.
- Metric/Engels maten5k
- Super lichtkrant 2 K.
- Regressie 4K.
- Ratio calculatie 7K
- Shape Utility 7K
- Shape Loader) 1K kleine letters)
- Kap. + rente 1K
- Ouderdomsmeting 1K
- Fahrenheit/Celsius1K.
- Histogram maker 11 K.
- Int.Tijdsversch. 4K.
- Sim.Ool.v.Lin.Verg.4K
- Wisselkoersen 7 K.
- Mini Monitor 2K.
- Type les 14 K.
- Printkalender'84 8K.
- Boeken etc.best.beh.3K
- Eeuwigd.kalender 2K.
- Winkel adm. 15 K.
- Adressen beh/print 11K.
- Kassa beheer 7 K.
- Griekse les 8 K.
- Huishoudboek II 12 K.
- Vertegenwoordiger 1K.

NIET OP LISTINGS TE BESTELLEN - UITLSUITEND OP CASSETTES DE VOLGENDE:

- Space Shuttle M 12 K.
- Muziek bal M 12 K.
- Comx draak M 8 K.
- Virus M 12 K.
- C FORTH M. 11 K.
- PASCAL M. 15 K.
- Woordenboek makersM9K.
- Etiket print progr.4K
- Tekst verwerker 10 K.
- IB belasting '83 22 K.

COMX-35 NEWSBULLETIN - Jaargang 1. No. 3 - Maart 1984.
Hoofredacteur: Gerard Frensen.
H.v.Alphenlaan 7, 1985 CA Driehuis.

VERGEET UW INSCHRIJVING VOOR DE COMX DAG NO. 3 NIET !!
Bon te vinden in COMX NEWS no.2
De samenkomst is op Zat. 14 April.

INHOUDSOPGAVE:

LET OP LET OP LET OP LET OP LET OP LET OP LET OP LET OP LET OP LET OP LET

VERSCHUIVING DERDE COMXDAG!!

De derde Comxdag die gepland was voor 24 maart is verschoven naar 14 april. De beslissing hiervoor is genomen op de tweede Comxdag. Tot dit besluit is gekomen omdat de derde Comxdag erg kort volgde op de tweede, en ook de derde weer in een schoolvakantie valt; waardoor veel mensen niet kunnen komen. Iedereen die al een toegangsbewijs heeft besteld krijgt nog bericht!

0..REDAKTIE GEVRAAGD VOOR 1 MILLIOEN COMX-35 KRANTEN:

Wij zijn van plan een echte heuze krant te laten drukken in een oplage van 1 millioen exemplaren.- Om deze te kunnen gebruiken op onze stand op de a.s. FIRATO tentoonstelling in Sept.'84.- Het leek ons een leuk idee om de Comx gebruikers in te schakelen voor de redaktionele opzet.- Een ieder die redelijk met de taal kan omgaan wordt hierbij uitgenodigd zijn artikel te schrijven en in te sturen met een foto van Uzelf erbij. De beste artikelen worden opgenomen en met Uw foto afgedrukt.- Enkele titels als onderwerp:
Mijn ervaringen met de COMX 35 als jeugdige gebruiker
" " " " " " 40 plusser.
" " " " " " invalide of arbeidsongeschikte.
" " " " " " dealer.
" " " " " " geinteresserde, om later een grotere professionele aan te schaffen voor mijn bedrijfs voering.
" " " " " " werkeloze en mijn hoop om via de computer weer aan de bak te komen.
" " " " " " als computerexpert!
" " " " " en zijn importeur West Electronics
" " " " " en de op deze computer geschreven cursus.

Dit zijn maar een paar ideeen waar U zich natuurlijk niet aan hoeft te houden. Inzenden graag voor 15 April '84.-
Ook de dealers kunnen deze kranten tegen kostprijs betrekken (met eigen indruk) om zodoende een huis aan huis campagne mee te starten.

1..ORGANISEREN VAN REGIONALE COMX GEBRUIKERS GROEPJES:

Ons werd van vele kanten gevraagd of wij adressen van COMX gebruikers uit de buurt vrij kunnen geven om gebruikers groepen te kunnen oprichten met het doel elkaar steun te verlenen - gezamelijk programma's te maken en programma's onderling uit te kunnen wisselen, eventueel ook cursus - problemen met elkaar te kunnen overleggen.
Wij zijn bijzonder blij met deze spontane ideeen en willen alle mogelijke steun verlenen. Het zou dan wel eens zo kunnen worden dat de toch wel voor U kostbare, maandelijkse bijeenkomsten beperkt kunnen worden tot bv. 2 tot 4 per jaar.-
Wij kunnen inderdaad helpen. Alle Comx bezitters zitten bij ons in de computer, welke wij op postcode gesorteerd uit kunnen laten draaien.- Zodat mochten er enthousiasten onder U zijn met vrije tijd wij deze uitdraai uit Uw omgeving kunnen sturen. Er staan jammergenoeg geen tel. nummers bij. Heeft u al een regionaal clubje opgericht met Comx gebruikers? Geef dit dan door aan ons zodat wij eventueel (nieuwe) gebruikers naar Uw clubje kunnen door sturen. Op het moment zijn er al vele duizenden enthousiaste Comx gebruikers in Nederland, het gaat dus goed met 'onze' computer.
De volgende mensen hebben zich tijdens de tweede Comxdag aangemeld als coordinator voor een regionale gebruikersgroep:
Mijnheer H. Metz, wilt voor de regio Den Haag en wijde omgeving een Comxgebruikersgroep op zetten geinteresseerden uit deze regio kunnen schrijven of bellen naar:
H. Metz,
Laveibos 37,
2715 AB Zoetermeer.
Telefoon 079-510757

De heer Venema,
Exloerweg 7,
9536 PJ EES (DR).
Telefoon 05998-34835.
Wil kontaktpersoon worden voor de provincie Drente. bent u geinteresseerd in een gebruikersgroep in deze regio? Dan bent u welkom bij de heer Venema.
Tenslotte wilt de Heer G. Stapper kontaktpersoon zijn voor de regio Rotterdam. Zijn adres is: Noordsingel 11
3262 EK Oud Beyerland.
Telefoon: 8160-17706.
Woont u in een regio waarvoor nog geen coordinator is, en wilt u deze funktie op zich nemen? Meldt dit dan bij West Electronics in Haarlem. Woont u in een regio waar al een coordinator is dan kunt u met hem kontakt op nemen, als u wilt helpen.

2..NIEUWE PROGRAMMA'S:

Ook wij hebben niet stil gezeten. mede dankzij Uw goede hulp, kunt U bijgaand een nieuwe lijst en programma besprekingen vinden met maar liefst 34 nieuwe programma's en 10 nieuwe programma cassettes.- Wel weer sterk verkleind, maar wij hopen dat U dankzij onze nieuwe printer. die niet meer van die rare g 's heeft, e.e.a. toch beter zult kunnen lezen.- Er was een misverstand, dat mensen dachten dat deze nieuwsbrief en andere gegevens door een van door ons aangeboden printers zou zijn uitgeprint. Gelukkig doen die van ons het beter.

3..NOGMAALS: HET BIJSTELLEN VAN HET TV BEELD:

Er wordt een enkele keer wat kapot gedraaid.- In principe hebben wij zelf nog nooit een door de fabriek slecht afgesteld beeld gezien.- Dus blijf er maar liever af. Het enigste wat wel eens voor kan komen is dat het lijkt of er een golf beweginkje in de letters of karakters is waar te nemen.- Dit is inderdaad zelf gemakkelijk bij te stellen, door heel voorzichtig, het is maar 1/10 mm. werk, het MIX schroefje bij te stellen, tot het beeld stil staat. U zult zien dat U dan helemaal niet aan de andere potmetertjes hoeft te komen.- Ingezonden door de Heer B.Noordewier in Amersfoort, die zelfs zo vriendelijk was in zijn brief voor te stellen dat mensen bij hem in de buurt best even langs mogen komen tel.033-804825.

4..MICRO PROCESSOR 1802 van RCA:

U weet dat de COMX 35 een van de zeldzame computer is die deze fraaie processor gebruiken. Dit heeft een geschiedenis. RCA was nooit erg geinteresserd in de Micro's.- Vroeg een veel te hoge prijs in het verleden aan geinteresseerde fabrikanten.- Zodat die met ander materiaal zijn gestart. In bijna alle gevallen met een hulpprocessor die nooit als een volwaardige computer processor gebouwd is, dit in tegenstelling tot de 1802 chip. Het doet ons dan ook genoegen dat de experts langzamerhand de bijzondere eigenschappen van deze chip beginnen te waarderen. Vandaar sturen wij een fotocopie bij uit een duits blad met nog meer interessante zaken over deze 1802 chip.

5..TERUGROEPEN VAN SCHIJNBAAR VERLOREN GERAAKTE PROGRAMMA'S:

Ingezonden door Ewald Kendziorra, U weet nog wel de man die al vele zaken op de COMX 35 heeft ondekt en gemaakt, zoals Shape Maker en Loader.
In de bijlage vindt U een Basic programma om hexadecimale getallen in te voeren en een hele reeks van deze getallen. Deze hexadecimale getallen vormen een machinetaal programma om verloren gegane programma's terug te roepen met een eenvoudige CALL opdracht.
Als U van dit programma gebruik wilt maken dan moet U eerst intypen:
DEFUS 4600

Dan typt u het complete BASIC programma in (als U een (thermo-) printer heeft kunt u ook het programma voor het veranderen van geheugenplaatsen gebruiken i.p.v. het Basic programma).
Daarna typt u alle getallen in die bij het BASIC programma staan.
Controleer hierbij voortdurend of U geen fouten maakt, want een klein typfoutje is al voldoende....
Als U alle getallen heeft ingevoerd controleer dan nogeens of de getallen inderdaad kloppen. Na de controle kunt U het beste eerst het proogramma met PSAVE op cassette bewaren voordat u het aanroept.
Een verdere gebruiksaanwijzing vindt U bij het programma!!
Let op het programma zoals u het hierbij vindt werkt alleen als er een programma is 'verdwenen' na een reset (RT+spatiebalk) en niet na NEW.
Verder is het programma door ons getest, het werkt perfect, als het dus bij U niet werkt komt dit waarschijlijk door een typfoutje van u!

6..OPROEP VOOR GEGEVENS: COMX 35 ALS VIDEO TITEL GENERATOR:

Wij weten dat er enkele Comx gebruikers zijn die de Comx voor bovenstaand doel gebruiken en met goede resultaten. Zouden zij zich willen melden en of de gegevens sturen, want er zijn meer gebruikers die daarin zijn geinteresseerd. Dan kunnen wij hun doorgeven hoe ze het moeten doen en kunnen dit ook in een komend bulletin vermelden zodat meerdere hiervan plezier kunnen hebben.

7..PROGRAMMA IDEEEN:

Ons wordt wel eens gevraagd of wij ideeen voor programma's hebben om mee te kunnen doen aan de door West Elektronics uitgeschreven wedstrijden 2 x per jaar. Natuurlijk, hier volgen er enkele:
School programma's: Verkeer - rekenen - nederlands - aardrijkskunde - geschiedenis - natuurkunde - biologie.
Middelbare scholen: Wiskunde I en II - chemie - economie - rechten - frans duits - engels - nederlands - boekhouden etc.
Het is leuk als in de school programma's een vraag en antwoord spel zit ingebouwd met puntentelling, het visueel maken van diverse vraagstukken is natuurlijk nog mooier. Tevens kan men een programma bedenken waarin willekeurige vragen kunnen worden opgegeven met de antwoorden en een puntentelling, zodat iedereen zijn eigen vakvragen en antwoorden kan invoeren en kijken wat de leerlingen ervan terecht brengen.
Gebruikers programma's: Huishoudboekje I of II aanpassen zodat alle posten die men van de belasting kan aftrekken bij elkaar geteld worden, wij denken bv. aan: kosten van verwerving - bijzondere kosten - aftrek groot onderhoud etc. - Verkeers examen programma, hiervoor zult U contact moeten opnemen met een rijschoolhouder, wij denken bv. aan het op scherm tonen van verschillende verkeerssituaties met vragen erbij en een puntentelling alsook dat van verkeersborden.
Muziek programma: bv. het toetsen van noten, het maken van melodieen, met het daarbij gelijktijdig tonen op het scherm van de notenbalk en de ingetoetsten noten, totdat het melodietje naar zin is en op de Comx thermoprinter geprint kan worden.
Omgekeerd kan ook, U hoort Random noten van de computer en moet er de bijpassende noot bijzoeken en intypen, met een soort puntentelling. Voor beide programma's kunt U de reeds door de COMX zelf gemaakte muziek programma's raadplegen.
Een debiteuren administratie.
Een aandelen beheer programma (moet ik kopen, verkopen, enz)
Een programma dat een (aantal) sterrehemel(s) creeert met daarbij een uitleg van de aanwezige sterrenbeelden.
Laat verder uw eigen fantasie de vrije loop en bedenk zelf, nuttige, leuke, interessante programma's.
Mocht U voor de eerste wedstrijd niet klaar zijn - geen nood er volgen er nog meer, de volgende alweer in dit najaar.
Prijzen zijn: Surfplank - Floppy drive - Comx printer - Controller kaart voor een andere floppy drive - expansion box - RAM expansie kaart - programma's.
Stuur Uw programma's geSAVED op cassette naar ons op, voor eind april. Uw programma's MOETEN vrij zijn van alle rechten. De prijzen zullen in augustus worden uitgereitkt.

8..BLACK JACK PROGRAMMA FOUT:

Zowel op de listing als op de cassette.
Op regel 8156 staat ongeveer in het midden:IF F=2 THEN IF PUNTEN: CPOS etc. dit is een vertaalfoutje, het moet zijn: IF F=2 THEN IF T(1,4)=1 CPOS etc. Verder in deze regel staat er nog POINTS dit mag U laten staan maar ook veranderen in PUNTEN.

9..FOUTJE CURSUS DEEL 1 Pag. 1/48.

Aan het einde van regel 40 moet U een punt/komma typen :

10. DRUKFOUTEN IN PROGRAMMA'S COMXNEWS No. 2:

Vele lezers van ons Comxnieuws hebben ontdekt dat er foutjes zaten in de programma's die in de vorige nieuwsbrief waren afgedrukt. Hier onder vindt u de verbeteringen van deze programma's:
Bij de POKE opdrachten die de programma's Schiet en Ren en Eet een Wurm 'stil' moeten maken, zijn de blokjes (shift-0) vergeten. Bij deze methode hoeft u GEEN regelnummers te gebruiken, u verandert namelijk het machinetaal programma. Als u de aangepaste programma's op cassette SAVEd zult u merken dat bij het opnieuw laden de veranderingen ook zijn bewaard!
U vindt hier nogmaals de veranderingen nu zoals u deze moet intypen:

Stil maken van Schiet en Ren:

```
POKE(■4F1B,■00C4)
POKE(■51C6,■00C4)
POKE(■4E17,■00C4)
POKE(■4E9B,■00C4)
POKE(■4EF2,■00C4)
```

Stil maken eet een Wurm:

```
POKE(■4CBB,■00C4)
POKE(■49A3,■00C4)
POKE(■4A55,■00C4)
```

Voor eet een wurm moet u ook nog alle MUSIC, NOISE en TONE opdrachten uit het BASIC programma halen!!

Ook bij de aanpassing van het tekstverwerker programma zijn een aantal tekens weggevallen hieronder vindt u de regels nog eens.

```
2350 IF K<65 THEN GOTO 2390
2360 K=32 XOR K
2370 (vervalt)
2380 (vervalt)
2450 IF MOD(B,40)<> 0 THEN CPOS(P2,P1+1):PRINT" ";  (een spatie)
2460 (vervalt)
```

11. UITPRINTEN VAN GEGEVENS DOOR DE THERMISCHE PRINTER

Als u een thermische printer van Comx heeft gekocht dan wilt u natuurlijk graag deze gebruiken om de gegevens die u in uw computer heeft ingevoerd ook op papier te krijgen. Dit is met de thermische printer niet erg moeilijk. U moet in het programma die plaatsen opzoeken waar het programma de gegevens op het scherm heeft geschreven. Vaak staat er aan het einde van zo'n scherm een INPUT opdracht om te voorkomen dat het scherm te snel verdwijnt. Op deze plaats moet u een opdracht plaatsen om het scherm uit te printen. Het is verstandig om niet zondermeer altijd het scherm uit te laten printen, het beste kunt u dit koppelen aan de vraag of u dat wel wilt, anders kost zo'n programma wel erg veel papier. Het probleem is vaak om die plaats te vinden waar u een scherm print opdracht moet plaatsen. Het eenvoudigst is het om als de computer aan het eind van een scherm wacht op het indrukken van een toets, op ESC te drukken. De computer komt dan terug met een ERROR melding (1 of 9) en vermeld ook het regelnummer. U kunt dan op, of vlak voor, dit regelnummer de schermprint opdracht plaatsen.

12. FOUTEN IN DE HANDLEIDING

In het Engels talige boekje staan er in het voorbeeldprogramma op pagina 54 een paar kleine foutjes. De fouten staan in de drie INPUT regels (reg. nr. 50, 60 en 70). De komma's in deze regels moeten vervallen; dus: INPUT"A",A wordt: INPUT"A"A. Na deze verandering kunt u dit programma normaal gebruiken.

Een tweede fout staat in de Nederlandse vertaling, bij de beschrijving hoe extra grote letters gemaakt kunnen worden. De beschrijving hoe op eenvoudige wijze terug keren van extra hoge letters is perongeluk een verkeerde beschrijvinggegeven. Er staat: POKE(41C32,£88):NOISE(0,0) Dit moet zijn:
POKE(41C3,£80):NOISE(0,0)

13. Forth foutmeldingen en voorbeeld programma's voor Forth en Pascal.

Als een Forth gebruiker een fout maakt krijgt hij een foutmelding. Helaas geeft Forth deze foutmelding (net als onze Basic) in de vorm van een fout Code. Deze foutcode komt echter niet overeen met die van Basic, omdat Forth nu eenmaal heel anders geprogrammeerd moet worden als Basic. Helaas ontbreekt er in de handleiding een lijst met foutmeldingen. Daarom volgen er hier de lijst met foutcodes en hun betekenis.

fout code	omschrijving
0	Opdracht is niet bekend (misschien een spatie vergeten?)
1	De Stack (stapelgeneugen) is leeg.
4	Het Forthwoord dat u probeerde te maken is al gebruikt, u kunt wel normaal doorgaan.
8	I/O afgebroken (op de ESC toets gedrukt)
17	Deze opdracht kan alleen in de compiler stand worden uitgevoerd (bijv. DO....LOOP kan alleen gebruikt worden als u een nieuw Forth-woord maakt.
19	De volgorde of de structuur van de opdrachten is niet juist.

Hopelijk heeft u deze lijst weinig nodig, als u de volgende twee programmaatjes gaat uitproberen.

```
: WEST
100 1 DO
BLUE RED
I DROP
LOOP
;
```

Dit programma veranderd zeer snel de achtergrond kleur van het scherm. Een Basic programma dat het zelfde doet ziet er zo uit:

```
10 FOR X=1 TO 100
20 SCREEN(3)
30 SCREEN(5)
40 NEXT
```

Als u de snelheid van beide programma's vergelijkt ziet u de geweldige snelheidswinst die deze compiler oplevert.

```
: CNT
101 1 DO I . DROP ;
```

Dit programma telt van 1 tot 100 op het scherm. Een Basic programma dat het zelfde doet ziet er zo uit:

```
10 FOR X=1 TO 100
20 PRINT X;
30 NEXT X
```

Ook hierbij valt de snelheidswinst t.o.v. Basic duidelijk op. Deze programma's zullen de bezoekers van de eerste gebruikersdag in Utrecht bekend voorkomen. Het zijn de zelfde programma's die Ken Tracton gebruikte als demonstratie.

In het CFORTH boek van de heer Ken Tracton (de grote Comx techneut en programmeur) vindt u nog meer Forth voorbeelden.
Dit boek wordt momenteel in het Nederlands vertaald.

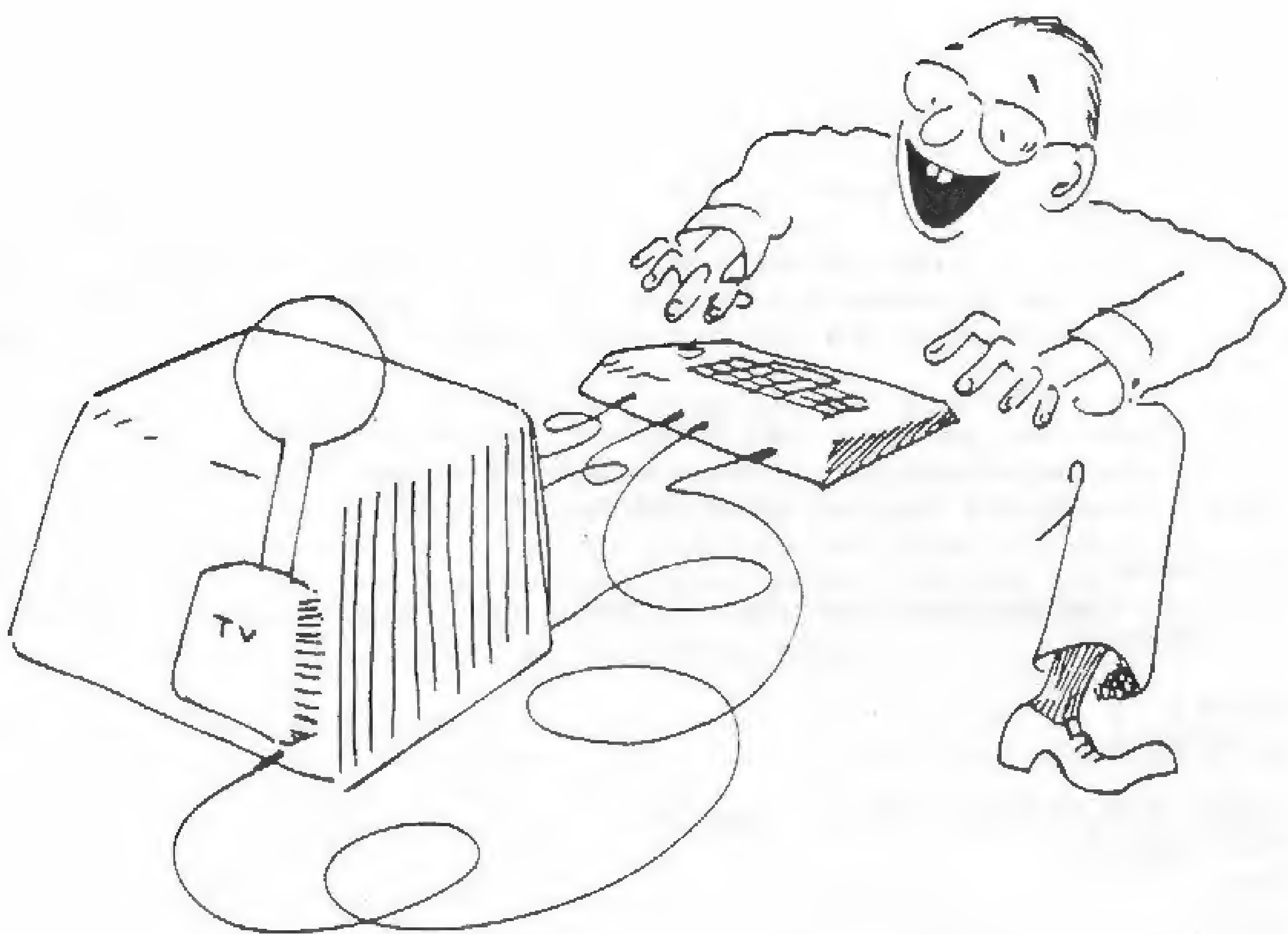
PASCAL programma:
Het volgende programma komt uit de cursus van Teleac, en is aangepast aan onze Pascal versie.

```
PROGRAM GEVAL;
VAR SYM : INTEGER;
BEGIN
  WRITE('VOER EEN KLINKER IN'); NEWLINE;
  READ(SYM); NEWLINE;
  WRITE(SYM,' IS');
  CASE SYM OF
    'A': WRITE('DE EERSTE');
    'E': WRITE('DE TWEEDE');
    'I': WRITE('DE DERDE');
    'O': WRITE('DE VIERDE');
    'U': WRITE('DE VIJFDE')
     ELSE WRITE('GEEN')
  END;
  WRITE(' KLINKER')
END.
```

Dit programma toont een voorbeeld van de zeer krachtige CASE opdracht.
Let er bij het invoeren van deze programma's op dat u geen tekens vergeet

Wij wensen u veel plezier deze maand met uw computer, en graag tot de volgende keer. Denkt u nog even aan de programmeer wedstrijd, en eventuele kopy voor de newsbrief?
U kunt het naar het bekende adres sturen!!

Voor de bezoekers van de Comxdagen in Utrecht, die met de trein komen kunnen wij, op verzoek, een reduktiebon toezenden van 20 procent voor de treinreis. Neem hiervoor kontakt op met ons of vermeld REDUKTIEBON op uw inschrijfformulier.



Nu snel weer aan de slag!

Veel Comx Computer

Plezier!

OP CASSETTE: Alle onderstaande programma's zijn per soort op cassette te verkrijgen om U het lastige intypen te besparen. OP KANT A EN B STAAN DEZELFDE PROGRAMMA'S, ZODAT HET LADEN IN UW COMPUTER GEEN PROBLEMEN MEER OPLEVERT. CASSETTES NOOIT OP TV OF ANDERE ELEKTR.TOESTELLEN LEGGEN. TIJDENS HET COMPUTEREN GEEN PLUGGEN OF STEKKERS VERWISSELEN.

Een enkel programma staat op twee cassettes omdat ze onder twee categorien vallen, die cassettes zijn dan ook extra lang.

Computer-cassette	no.2.	Forth (M) inkl. bep.gebruiksaanwijzing	f.49.--
Computer-cassette	no.3.	Pascal (M) inkl. bep.gebruiksaanwijzing	f.49.--
Spellen -cassette	no.4.	Black Jack - Jackpot - Squash - Bioritme	f.20,-
Intell./Edukat"	no.5.	Mastermind - Muziekexpert - Dr. Math - Woorden makers Engels	f.20,-
Intell./Edukat"	no.6.	Woorden makers Nederl. - Vier op een rij - Boter kaas en eieren - Cijferseries	f.20,-
Gebruikers-cass.	no.7.	Digital klok - Woordenboek makers - Sim.opl. v. lin.verg. - Regressie - Ratio calc	f.20,-
Intell./Edukat"	no.8.	Mind readers II - Vakkenkeuze - Basic introductie I- Getal raden -Laatste gulden	f.20,-
Spellen "	no.9.	Munten vangen - Springplank - Kaartspel - Een is teveel - Vlooienspel	f.20,-
Gebruikers "	no.10.	Wisselkoersen - Histogram - Int.Tijdverschil Shape maker/lader/kl.letters-Eng/Metr.maten	f.20,-
Spellen "	no.11.	Verdeel de wereld - Comx Chess II - Kanonnen jacht - Spionnen web	f.20,-
Intell./Edukat"	no.12	Quick Tac Toe - Spelling Engels - Algebra I - Type les	f.20,-
Spellen "	no.13	Comx poker - Space Shuttle landing - Muziekale bal - Griezel grotten	f.20,-
Intell./Edukat"	no.14	Nederlandse taal - Getal jager - Faktoren - Karakter verplaatsen	f.20,-
Spellen "	no.15	Comx Bridge - Comx draak - Lotto - Ordo	f.20,-
Gebruikers-cass.	no.16	Boeken etc. best.beheer - Eeuwigd.kalender Super lichtkrant - Geb.kal. - Print kal	f.20,-
Intell./Edukat"	no.17	Licht schakeling - Morse training - Chinees schaak	f.20,-
Spellen "	no.18	Joystick tekenen - Virus - Paardenraces - Gelukdoos	f.20,-
Gebruikers "	no.19	I.B. belasting form.'83	f.20,-
Gebruikers "	no.—	Tekstverwerker/Etiket pr.m.recht nw.versie	f.49,-
Intell./Edukat"	no.20	Mijnenveld - Hybride - Honingraat - Vestingspel	f.20,-
Spellen "	no.21	Tijdbom - Pool (Am.)biljart - Patience - KleuterRek.-KleuterBasisRek.-Tek.Joystick	f.20,-
Intell./Edukat"	no.22	Backgammon - Bankroof - Comx Memory - Kleuter rekenen - Kleuter/Basis rekenen	f.20,-
Educatief "	no.23	Comx Demo - Introductie Comx Basic II	f.20,-
Gebruikers "	no.24	Winkel administratie en data - Griekse les - Kassa beheer	f.20,-
Gebruikers "	no.25	Huishoudboek II - Adressen bestand/print en data - Vertegenwoordigers beheer	f.20,-

ALLEEN PER CASSETTE TE BESTELLEN DUS GEEN LOSSE PROGRAMMA'S OP CASSETTE!

REEDS IN ONS BEZIT. NOG TE VERTALEN of door ons in de maak.

SPELLEN:
Haunted house 12 K.
Switching Coins 24K.
Lazy Bug 21 K.
Space Aliens 5K.
Mission control 11 K.
Comx skieen 21 K.

INTELL./EDUKATIEF:
Comx five 13 K.
Meetkunde I 11 K.

GEBRUIKSPROGRAMMA:
Matrix I 25 K.
Chemie I 20K.
Chemie II 21K.
IQ test 22K.
Debiteuren beheer
Trigonometrie I 22K.
Trigonometrie II 14 K.
Netto/br.loon cal.Ned.
Reserveringen

Dus reeds 138 programma's in ons bezit

PROGRAMMA'S IN LAATSTE CONTROLE STADIUM BIJ DE FABRIKANT:

Number Puzzle
Submarine
The Capture
Run and Run
Flying Chess
Maze
Guess who
Air Raid
Base Attack
Comx last card
Apple Picker
Diver
Car Maze
Ducked Monster

Connectica
Marketing Game I
Math Game
Marketing Game II
Geography Tutorial I
History
Math package I
English I
Basic programming III
Basic programming IV
Flow Charts
Level 15

Fuel Economy
Higher Math
Biology
Vocubulary
Goneometrie I
Goneometrie II
Arithmetic I
Arithmetic II
Word processor
Assembler
Logo

PROGRAMMA BESPREKINGEN:

GELUKSDOOS 6 K. Spannend gokspel met cijfers en faktoren. U heeft de keuze om met 1 of 2 personen te spelen. Veel plezier !!!

PAARDEN RACES 9 K. U speelt tegen de computer. U krijgt de hele renbaan op het beeldscherm te zien.- Met 2 dobbelstenen kunt U kiezen welke paarden U laat lopen - Mocht U meer paarden over de finish krijgen dan de computer dan heeft U gewonnen.- Heel spannend !

(S). MORSE TRAINING 4K. U krijgt het alphabet te zien met de daarbij horende morse signalen.- U krijgt morse signalen te horen en U moet binnen 30 seconden de daarbij horende letter gevonden hebben. U krijgt de resultaten van Uw scoren te zien en kunt de moeilijkheidsgraad opvoeren.(ook zeer geschikt voor scholen).

(S). LICHTSCHAKELING 2K. Speciaal voor onderwijs op basis en lagere scholen om zeer duidelijk de lichtschakeling te tonen en de resultaten daarvan. (Basis en lagere scholen).

GEBOORTEKALENDER 1K. Door het ingeven van welke dag dan ook in het verleden of in de toekomst rekent de computer de daarbij horende weekdag zeer snel uit.

(S). SUPER LICHTKRANT 2K. Speciaal geschikt voor bedrijven om een meterslange tekst in te typen, welke dan oneindig in zeer grote gekleurde letters en cijfers over het beeldscherm van links naar rechts blijven lopen. Voor mededelingen en reclame boodschappen. Ook geschikt voor op school, als mededelingen bord.

PRINTKALENDER '84 8K. Voor dit programma moet U een Matrix printer hebben om deze kalender met een fraaie grote afbeelding af te laten drukken en daaronder alle maanden en dagen van 1984 (ingezonden door Foto Serre)

TIJD BOM 16K. U bent chef in een fabriek. Een tijdbom in uw fabriek gaat binnen enkele minuten exploderen. Uw arbeiders trachten de explosie te voorkomen. Wat ze moeten doen is een ladder laten zakken, naar boven klimmen en de bom onschadelijk maken. Om de ladder te laten zakken, moeten zij de touwen doorschieten, waarmee de ladder vastzit. De kogels worden tegen gehouden door vier assemblagevloeren, die zich voortbewegen tussen uw arbeiders en de tijdbom. Daarom zullen zij eerst de assemblagevloeren moeten vernietigen om de ladder te laten zakken. Pas op voor de explosieven op de vloeren welke uw arbeiders doden wanneer ze op uw arbeiders vallen. Nadat de ladder is gezakt moeten uw arbeiders omhoog klimmen naar de bom. Maar pas op voor de assemblage vloeren, daar u anders de kans loopt uw personeel te verliezen wanneer zij hiermee in aanraking komen. U kunt uw arbeiders besturen door de stuurknuppel links of rechts te duwen. Spatiebalk om te schieten nadat de ladder is gezakt kunt u uw arbeiders omhoog sturen, door de stuurknuppel omhoog te duwen. Een zeer spannend spel. Probeer ook eens RUN+.

COMX-MIJNENVELD 11K. Dit is een strategisch spel waarbij u goed moet nadenken inplaats van domweg snel reageren. In dit spel wordt u aangevallen door: zes vijanden en een tank in een 17x15 slagveld. Daarnaast zijn er nog 15 mijnen welke door de computer willekeurig of door uzelf geplaatst zijn. *Spelregels* tank vernietigd alles op zijn weg, mijn vernietigd alles behalve tank, aanvaller vernietigd u, U heeft geen aanvalskracht maar u kunt de aanvallers vernietigen door ze op mijnen te laten lopen. Uw zetten worden gestuurd door de volgende toetsen :



0: Blijf op huidige positie
9: Willekeurige zet naar nieuwe locatie in het veld.

(S). BANKROOF 11K. Een spannend spel dat met z'n tweeen gespeeld wordt. Beiden houden een bank. Bij het begin van het spel wordt in elk loket (6) van de beide banken 3 dollar ingelegd. Door uw (verstandige) keus van zetten kunt u al die munten in uw eigen bank terecht laten komen. Winnaar is degene die de meeste munten in zijn bank krijgt of het eerst 19 dollar heeft verzameld. Instructie's zitten in het programma. Met RUN+ heeft u een redelijk snel spel.(Daarna mag U niet saven).

(S). COMX MEMO 6K. Kent u het bekende "MEMORY" of "KOM ER MAAR EENS ACHTER?". U mag twee kaartjes omdraaien en de plaats van die kaartjes onthouden. Bij twee gelijke kaartjes scoort u een punt. Het spel doet een sterk beroep op uw eigen geheugen. Het is een spannend spel om met zijn tweeen te spelen. Instructie's zitten in het programma. (Ook voor scholen)

(S). REKENMEESTER (KLEUTERREKENEN) 15K. Voor de kleinsten onder ons leert dit programma de begrippen van gelijkheid, optellen en aftrekken. Het wordt zeer educatief gebracht en geeft gelegenheid om ook de jongsten met de computer te leren omgaan. Instructie's zitten in het programma. Door de tijdvariabelen in het begin van het programma te veranderen kunt u de snelheid van het programma beinvloeden.

(S). HONINGRAAT 9K. Dit spel voor 2 spelers doet denken aan blokletters van de t.v. De computer is voor dit spel alleen scheidsrechter. Na RUN vraagt de computer wie van de twee spelers eerst gaat en geeft dan een honingraat van 81 cellen. De beide spelers, roze en wit moeten een aangesloten pad proberen te maken tussen respectievelijk de roze en witte zijden van de honingraat.

VESTINGSPEL 19K. Dit spel tussen verdediger van een vesting en een aanvaller kan op de bekende 3 manieren gespeeld worden; comp-comp, mens-comp en mens-mens. Bovendien kan de bestuurder van het spel worden aangegeven. Het speelveld bestaat uit een aantal lijnen die na gebruik als pad voor de aanvaller worden afgesloten. De verdediger moet in de vesting blijven en beweegt daar tussen 3 punten. De aanvaller moet proberen de vesting binnen te dringen op het punt waar de verdediger is.

(S). COMX HYBRIDE 7K. Dit is een spel voor 2 spelers. De computer geeft een willekeurig getal, niet groter dan 6 . Elke speler moet een geheel getal tussen 1 en 10 bij het getal optellen, zodat het resultaat een quadraat of een priemgetal is. De eerste speler die er niet in slaagt een hoger getal te krijgen, dat een quadraat of een priemgetal is verliest. Iemand die zomaar een getal tussen 1 en 10 invoert, wat niet resulteerd in een priemgetal of een quadraat verliest ook het spel.
1) een priemgetal is een getal dát alleen gedeeld kan worden door 1 en zichzelf
2) een quadraat is een getal, waarvan de vierkantswortel een geheel getal is.(Zeer geschikt voor scholen).

(S). CHINEES SCHAAK 16K. Twee spelers gaan met twee verschillend gekleurde Chinese Legerscharen het gevecht aan op een veld van vier bij acht groot. Beurtelings worden Chinees gevormde stukken als ridder, olifant, strijdwagen, paard, kanon enz. opgesteld ofwel bewogen. Een lagere rang kan een hogere niet aanvallen, maar de soldaat de veldheer wel, die op zijn beurt de anderen de baas is. Bij gelijke rang wint de aanvaller. Nieuw op te stellen stukken kunnen alleen op een nog niet eerder bezet (geel) veld starten, en het gebeurt vaak dat u denkt een eigen stuk op te stellen en dan ziet u de tegenpartij verschijnen....! Verrassing van het gevechtsterrein! Met het nodige strategiese inzicht gewapend hebben beide deelnemers nog een flinke kluif aan elkaar. Als uw tegenstander geen stuk meer over heeft, ja, dan heeft u gewonnen.(Okk voor scholen).

(S). VIRUS 12K.M. 1 speler - Zeer flitsend, zolang u het volhoudt!, is het volgende aktiespel!twee witte bloedlichaampjes bestrijden de het bloedcirkulatiesysteem binnendringende viruskiemen. Er moet hard gewerkt worden om het systeem virusvrij te houden, lukt dit goed, dan gaat het spel vanzelf met de volgende generatie verder en wordt de strijd om de gezondheid moeilijker! Dit kan nog een keer, en weer moeilijker! Als het virus te lang onbestreden blijft gaat het vastgroeien.......pas op! Op het speelveld wordt bijgehouden: de score, aantal ingeslopen viruskiemen, gezondheidslimiet, generatie waarin gespeeld wordt, toestand van de patient (van hoofdpijn via stadia ziektes tot levensgevaar) en de bonuspunten (voor score of doktershulp). Bestreden wordt het virus door de met het spelpookje (joystick) voortbewogen witte bloedlichaampjes, die ook antibiothiese stof kunnen uitstoten (met spatiebalk). Ziet u het echt niet meer zitten, dan roept u de dokter (als er genoeg bonuspunten zijn), maar anders......ja, dan geeft u de (spel)geest! (Ook voor scholen).

POOLBILJARTEN 13K. Het is een spel voor 2 spelers en wordt gespeeld met 17 ballen, resp.: 8 witte, 8 rode ballen en 1 zwarte stootbal. De 16 speelballen staan willekeurig verspreid over het biljart, alleen de zwarte stootbal heeft een basis positie. Rondom het biljart staan de richting nrs. van 1 t/m 8 en de stootkracht kan worden ingesteld van 0 t/m 100. Het is de bedoeling, de speelballen, d.m.v. de zwarte bal, in een der 6 openingen te ketsen. Bijzonder mooi gemaakt spel.

(S). BACKGAMMON 19K. Dit spel wordt door 2 spelers gespeeld. Elke speler heeft 15 schijven in de kleuren wit en rood, en staan op een vaste plaats aan het begin van het spel. Het bord is verdeeld in 4 velden, 2 binnen en 2 buitenvelden. Deze worden gescheiden door de "bar". Elk veld heeft 6 vakken. Het doel van elke speler is, al zijn/haar schijven te verzetten naar zijn/haar binnenveld d.m.v. een worp met 2 dobbelstenen. De speler die als eerste zijn/haar schijven uit het binnenveld heeft laten verdwijnen is de winnaar. (Mooi spannend intelligentie spel ook voor scholen)

PATIENCE 14K. Dit is hetzelfde patience kaartspel als wij kennen, men moet steeds om beurten aanpaskaarten van dezelfde kleur aanleggen. Men begint met de 5 van de 4 kleuren. Zowel boven als beneden aanleggen is mogelijk. Bij passen krijgt men een nieuwe kaart en moet zijn beurt voorbij laten gaan. Wie het eerst al zijn kaarten kwijt is heeft gewonnen. Men kan naar keuze spelen: mens tegen mens, mens tegen computer, computer tegen computer. Heel mooi gemaakt spel! die u vele uren plezier zal geven.

COMX DEMO 2K. Laat alle kleur en geluidmogelijkheden van de COMX 35 zien.

(S).INTRODUCTIE COMX BASIC II 25K. Laat u de meeste programmeer mogelijkheden van de grote Comx mogelijkheden zien en leren.

(S).HUISHOUDBOEKJE II 12K. Met veel dank aan Heer R.A.M.Robijns uit Den Haag. Een bijzonder mooi gemaakt en uitgebreid Huishoudboek programma met veel meer mogelijkheden, zoals uitgave posten zelf invoeren. Hoofdmenu functies 9. Submenu functies 5.
1. Bij dit programma kan men alle kosten bonnen apart invoeren, de computer telt ze voor u op, zelfs van voorgaande maanden die U vergeten zou zijn.
2. Overzicht per maand, per jaar en over meerdere jaren.
3. Histogrammen over een vrij te kiezen maand en jaar en over diverse jaren.
4. Percentage overzichten van de diverse uitgaven posten.
5. Budget overzichten.
Veranderingen zijn in alle uitgaven mogelijk, ook oude ingaven.
Gebruiks tips: Betallen met een punt of komma invoeren dus bv. 20.00 of 20,00 etc. - Budget bedragen mogen pas ingevoerd worden nadat de bedragen van de eerste maand zijn geboekt. - Om mooie overzichten te krijgen is het beter bij de onkosten posten omschijvingen te kiezen die de 12 posities niet te boven gaan.
RENUMBER mag niet!!!Veel plezier met Uw betere huishoud beheer !

(S).ADRESSEN BEHEER 11K. Met dit mooie en handige programma welke wij zelf gemaakt hebben, kunt U door elkaar al Uw adressen intypen - tot ongeveer 250 adressen. Deze kan de computer op alphabeth uitdraaien en op lijsten printen met volledig adres -straat - postcodes en tel. nummers. Buitendien kunt U deze adressen op postcode door de computer laten uitsorteren printen! (gemakkelijk bij rayonindeling of de kortste route voor een bezoek te kunnen vaststellen) of ze op postcode op adreslabels uit te laten printen. Dan krijgt U speciaal PTT tarief ''port betaald''. Ideaal programma ook voor verenigingen ! Het programma is zo gemaakt dat het zowel op een Matrix printer als op de COMX Thermo printer werkt.- Buitendien kunt U de 2 print mogelijkheden op alfabeth en op postcode ook op het beeldscherm tonen, bladgewijs, zodat U het niet hoeft uit te laten printen als U dit niet wenst.
Gebruiks tips: Op regel 115 kunt U de onderlinge labelafstand veranderen, er staat R88=9
Dat wil zeggen dat de afstand van kop tekst tot kop volgende tekst 9 regels is. Als U dus ingeeft R88=10 dan wordt deze afstand 10 regels etc. Alleen op cassette (dus niet op de listings) staan gegevens (data's) die U kunt gebruiken om met dit programma te leren omgaan, voordat U Uw eigen adressen bestand intypt. Altijd op 2 verschillende cassette bandjes opslaan.- De oefen data's staan achter dit programma op de band.

(S).KASSA BEHEER 7K. Met dank aan mijn zoon Thijs Westerkamp die dit werkstuk moest maken (natuurlijk op de COMX 35) in de eerste klas H.E.A.O. (tamelijk pittige opdracht). U geeft s'ochtends het kasgeld per coupure en muntsoort in. Een klant koopt bv. voor hfl. 35.55 en betaald met hfl. 100.-- of met hfl. 100.55 De computer toont U vliegensvlug hoe en met welke coupures U het beste kunt terugbetalen. Zijn er van een geldsoort te weinig in kas, dan meldt de computer U dat. U past bij. En op het einde van de dag rekent de computer de dagomzet uit - het totale bedrag wat in de kas zit en verdeeld dat weer over de diverse geldsoorten.(Ook een goed programma voor economisch onderricht).

VERTEGENWOORDIGERS BEHEER. 1K. Met dit programma kan elke vertegenwoordiger zijn dagomzetten invoeren. Per week rekent de computer automatisch zijn week totaal en na 4 weken automatisch het maand totaal waarna de saldi weer op 0 komen.

(S).WINKEL ADMINISTRATIE 15K. Met veel dank aan de Heer A. Ensink uit Wieingerwerf.
Crediteuren - In- en verkoop en voorraadbeheer!!! Dit zeer professionele programma haalt werkelijk alle mogelijkheden eruit die de Comx 35 met zijn 32K. werkgeheugen biedt. Men kan er 250 openstaande inkoop fakturen in kwijt welke men op leverancier kan uitdraaien of op ouderdom en totalen van alle openstaande en reeds betaalde fakturen. Door het intypen van een leverancier zal de computer melden of men daar weer kan bijbestellen of dat men beter eerst een paar fakturen kan betalen. Een BTW opgave van alle in die periode ontvangen fakturen, die men weer kan aftrekken van de ontvangen BTW, zodat BTW aangiftes zeer gemakkelijk worden. Bij de overgang naar een volgende periode worden alle betaalde fakturen geprint en daarna gewist om weer ruimte te maken voor nieuwe. Nummering gaat automatisch en is uniek 841001 betekent faktuur van 1984 van het eerste kwartaal volgnummer 001 etc. Deze nummers moet U op het invoerdokument overnemen. Het programma heeft tevens een ingebouwde eeuwig durende kalender incl. schrikkeljaren, zodat U de dag van heden bv.22-2-84 ingeeft de computer laat verschijnen'' woensdag 22 februari 1984''. Goederenbeheer: U heeft de beschikking over 10 artikelgroepen waarvan de laatste U zou kunnen reserveren voor alle onkosten fakturen. U krijgt een overzicht over Inkoopgegevens - verkoopgegevens en voorraadgegevens. Alle bovenstaande lijstgegevens kunt U ook met de Comx 35 thermoprinter laten uitprinten. Achter het programma op cassette staan wat gegevens(data) waarmee U kunt oefenen alvorens U gaat automatiseren. Tevens is het een bijzonder goed leermiddel om te zien hoe professionele programma's gemaakt worden en hoe ze werken. U zult er tevens veel voordeel mee hebben, dank zij de beperktheid van zo'n programma zult U leren en ervaren waar U op moet letten zowel wat hard- als software betreft voordat U een echte professionele machine gaat aanschaffen. Ook bijzonder geschikt voor onderricht op scholen vak economie en informatica.
Gebruik tips: De datum ingeven in cijfers steeds gevolgd met CR dus dag:22CR - maand:2CR jaar:84CR Het beste is dat U eerst wat met de gegevens (data's) die achter dit programma op de cassette staat gaat spelen.- Normaal kost dit programma gauw f.1000,- U heeft het echter bijna voor niets. Vandaar dat het ook duidelijk moet zijn dat wij geen software hulp kunnen bieden.- Mocht U er niet uit kunnen komen, moet U Uw boekheuder om raad vragen die U zeker zal willen helpen. Bij ontvangst staat periode 3 van 1983 in het programma, door een paar keer "kwartaal afsluiting te kiezen en desnoods zonder gegevens door te draaien komt U vanzelf in de huidige periode terecht.- De oefen gegevens staan uitsluitend op de cassette dus niet op de listing. U moet dus eerst Uw 10 of minder artikel groepen gaan ingeven, daarvoor kiest U 6 "overzicht artikelgroepen" Na ingaven van de artikel groepen kunt U terug naar het hoofdmenu om bv. inkoop facturen in te brengen, U kiest 1 "ingave facturen" na het woord "funktie" typt U T in voor toevoegen, of een O voor opvragen. U moet de BTW bedragen apart invoeren.-
Invoeren omzet: Om een zinvolle voorraads beheer te krijgen moeten de omzetten per artikel groep in inkoopwaarde worden ingegeven.-
Het opvragen van artikel groepen wordt gedaan met het ingeven van de groepscijfers dus 1 t/m 10, dus niet met hun naam.-
Mocht U de artikel groepen willen veranderen moet U eerst een uitdraai maken van de oude gegevens omdat U anders alles kwijt zult raken.- Verstandig is buitendien om elke keer alle gegevens op 2 verschillende cassette bandjes vast te leggen en een oude van de vorige keer te bewaren, zodat mocht er toch iets misgegaan zijn U de oude kunt nemen en alleen Uw laatste werk hoeft over te doen.

(S).STUDIE GRIEKS 8K. Grieks voor toeristen incl. chablone voor het intypen van griekse tekens, met grieks- en phoenetisch alphabeth. U kunt spieken in de datalijsten, welke U kunt vinden in het programma op regel no's 2000 tot 4000.- Met veel dank aan de Heer H. v.d. Hoek Waddinxveen, die zegt dat dit zijn eerste programma is. Nou, onze complimenten heer!!!

(S). I.B. '83 (Inkomsten belasting formulier 1983) 22 K. Op verzoek van de inspectie zal dit programma uitsluitend op cassette no. 19 te krijgen zijn. Men is bang voor verkeerde uitkomsten als de listings niet helemaal goed worden ingetypt.- Wij zullen ervoor zorgen dat begin 1985 de nieuwe versie voor aangifte 1984 op tijd klaar zal zijn.- U kunt per onderdeel al Uw ingetypte gegevens uit laten printer zowel op een Matrix printer als op de COMX Thermoprinter, zodat U deze kunt bewaren, en/of een fotocopy bij de aangifte doen. Daardoor zal U altijd weten hoe U aan de door de computer uitgerekende gegevens komt. Ook een zeer goed studie opject bij economische en informatica studies. Nu kunt U Uw eigen belasting aangifte maken.- Ook voor administratie en accountants kantoren - Enkele belasting diensten hebben dit programma ook reeds om aangiftes te kunnen controleren.

(S). BOEKEN BESTAND BEHEER 3 K. Met dit mooie programma kunt U tussen de 250 en 500 boeken in het COMX geheugen kwijt. Per titel kan men 4 gegevens invoeren bv. Titel van het boek - de schrijver - de uitgever - de prijs.- Op al deze 4 gegevens zal de computer de bijbehorende andere gegevens opzoeken. BV. U geeft de prijs in en de computer zoekt voor U het daarbij behorende boek met alle ingegeven gegevens.- U kunt dit programma natuurlijk ook gebruiken voor andere zaken zoals platen - ledenadministratie etc. (Ook voor scholen).

(S). KLEUTER / BASIS REKENEN 2 K. Met dank aan de Heer F.A. Advocaat in Ureterp.- Zowel met cijfers als met maanlandertjes worden eenvoudige sommetjes op het scherm getoond, optellen en aftrekken. (Zeer geschikt voor kleuter en basis onderricht of thuis om Uw kleuters alvast wat rekenen bij te brengen voor ze naar school gaan).

EEUWIGDURENDE KALENDER 2 K. U kunt elk jaar opvragen welke U wenst. Alle 12 maanden worden U getoond of uitgeprint zoals U dat wenst.

TEKENEN MET DE JOYSTICK 1 K. Met de joystick kunt U de fraaiste figuren op het beeldscherm maken. Lijnen kunt U ook onderbreken. Uw kleuters zullen er veel plezier mee beleven.

(S). RESERVERINGEN Met dit programma wat wij nu aan het maken zijn kan men meerdere verhuuropjecten inbrengen deze naar keuze in periodes van een dag, een week, 14 dagen laten verhuren en in de computer invoeren, zodat men een snel inzicht krijgt welk opject in welke periode nog vrij is. Ideaal voor zomerhuisjes - auto verhuurbedrijven - campings etc.

Morse Training met dank aan de Heer A.Bruch uit Haarlem
Boekenbeheer-Kalender-Joystick tek. -Lichtkrant met dank aan de Heer R.v.d.Graaf uit Apeldoorn.
Griekse letters Chablone vindt U hiernaast op ware grootte.-

GRIEKSE LES

ω ε ρ τ ψ ς η ο π

α σ δ φ χ θ ι x λ

ζ ξ γ υ β ν μ

I. VAN DER HOEK ALPHERBRINK 59 2741 MH WADDINXVEEN